

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.5 Andere Elemente	DOREA	HeurekaNet

3.5 Andere Elemente

Regeln, Ziele, Zielvorgaben und **Feedback** sind Pädagogen und Trainern sehr vertraut. Sie können auch spielerische Elemente sein, die den Spielern/Lernenden helfen können.

Regeln sind natürlich notwendig, um sicherzustellen, dass die Ziele auf faire und ethische Weise erreicht werden. Achten Sie bei der Entwicklung von Regelspielen darauf, dass diese auch mit dem Ethos Ihres Unterrichtsraums übereinstimmen, um eine reibungslosere Zusammenarbeit zu ermöglichen. Die Regeln sollten einfach und leicht zu verstehen sein.

Die **Ziele** beziehen sich auf das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, die die Lernenden durch die gamifizierte Lernerfahrung erwerben sollen. Ziele müssen nicht dasselbe sein wie **Zielvorgaben**, können aber verwendet werden, um die Lernerwartungen für die Lernenden klar, messbar, zielgerichtet und fokussiert zu machen.

Das **Feedback** in Spielen sowie in gamifizierten Lernumgebungen ist kontinuierlich und nahezu konstant. Die SpielerInnen oder Lernenden werden anhand der Anzahl der Punkte, des Lebens oder der Energie, die sie noch haben, sowie der Gegenstände und Abzeichen, die sie im Laufe des Spiels gesammelt haben, über ihre Fortschritte, Verbesserungen und Verbesserungsbedarf informiert.

Ein weiteres wichtiges Element ist das der **Levels**. Dies ist nicht das erste Mal, dass wir in diesem Modul Levels erwähnen, da wir sie bereits früher im Zusammenhang mit Punkten erwähnt haben. Wir werden uns die Levels im Abschnitt über Blended Learning und Gamification etwas genauer ansehen, aber für den Moment wollen wir nur sagen, dass sich die Levels in einem Spiel mit einer linearen Progression auf jeden Raum beziehen, der dem Spieler zur Verfügung steht, um ein Ziel zu erreichen. Die Spielstufen werden zunehmend schwieriger und in jeder Stufe werden dem Spieler neue Konzepte und Herausforderungen präsentiert, um das Interesse und das Engagement aufrechtzuerhalten.

Belohnungen: Der Wunsch nach einer Belohnung und einem Erfolg motiviert uns, uns für eine Handlung anzustrengen, und das ist ein Verhaltensphänomen, das nicht nur bei Spielern zu beobachten ist. Dieses Verhaltensphänomen ist bei allen Menschen zu finden. Menschen werden im Allgemeinen durch Belohnungen motiviert. Belohnungen oder vielmehr die Erwartung von Belohnungen können dazu führen, dass wir ein Ziel wiederholen oder uns kontinuierlich anstrengen. Neurowissenschaftler und insbesondere diejenigen, die sich mit Neuroplastizität befassen, sind besonders fasziniert von Belohnungssystemen und davon, wie sie genutzt werden können, um das Gehirn neu zu verdrahten, um zu lernen, neue Verbindungen zu entwickeln und sogar zu heilen. Unabhängig von ihrer Form können Belohnungen eingesetzt werden, um Feedback, Anerkennung und Ermutigung zu geben. Belohnungen müssen nicht nur dann vergeben werden, wenn eine Leistung vollständig erbracht wurde, sondern können auch für den

Abschluss eines Ziels auf einem bestimmten Niveau vergeben werden. Das Ausmaß von Fortschrittsbelohnungen und Abschlussbelohnungen kann nicht gleich sein.

Belohnungen für den Abschluss messen jedoch nicht unbedingt die Qualität des Abschlusses, was zu beachten ist. Belohnungen können zwar motivierend sein, aber wenn sie im Übermaß vergeben werden, können sie demotivierend wirken, da sie ihren Wert verlieren.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.